不思議のダンジョン2 風来(ふうらい)のシレン

取 扱 説 明 書

スーパーファミコン® SHVC-AAXJ-JPN

警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして１時間ごとに１０～１５分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

一、一、〇〇〇回遊べるR・P・G・再び。

「不思議のダンジョン」シリーズのデビュー作品として、大ヒットを記録した『トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン』から2年。たくさんの楽しいアイデアと、アッと驚くような仕掛けをグンとレベルアップして、不思議のダンジョンが再びみなさんの前に登場します。

二、新登場、シャッフルダンジョン。

入るたびに形の変わる「不思議のダンジョン」に加え、美しいグラフィックによる「シャッフルダンジョン」も新登場。閉ざされたダンジョンとは違った、広がりのある立体的な空間が、あなたの冒険をよりいっそうワクワクドキドキに演出します。

三、旅は道連れ。心強いNPCも登場。

今度の冒険には、主人公を助けてくれるNPCもたくさん登場します。でも中には主人公にひどい事をするキャラクラーもいるので、油断しないように。彼らはダンジョンの中にもいますが、冒険の途中で訪れるいくつかの町にもいるので、出会ったキャラクターには必ず話しかけてみてくださいね。

こばみ谷の中央、天をも支えるかのように
そびえ立つテーブルマウンテン。
その頂上にあるとされる
「太陽の大地」から溢れ出る滝は、
あまりの高さに地上まで
たどり着くことなく霧と消えてしまう。
その人知を超えた存在は多くの噂を呼び、
人々の好奇心を駆り立てた。
そして今日も一人の風来人がこの地を訪れた。
その男の名はシレン、風来のシレン・・・。

大地

もくじ

このたびはチュンソフトのスーパーファミコン用ソフト「不思議のダンジョン2〜風来のシレン」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

冒険を始める前に

やぁ相棒、久しぶりだな。え？オマエは誰だって？オイオイ、オイラは語りイタチのコッパ様じゃないか。自分の相棒の名前を忘れちまうなんてずいぶんだな。まぁとにかく、オイラの話を聞いといてソンはないぜ。まずはカセットをしっかりとスーパーファミコンの本体に差し込んだら、電源スイッチをいれよう。話はそれからだ。

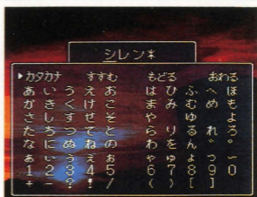
■風来日記を作ろう

スイッチを入れたらオレたちが目指すテーブルマウンテンの雄姿が見えるだろう。覚悟を決めたらコントローラーのボタンを押してくれ。すると風来日記をつくる画面に切りかわるはずだ。

はじめて冒険をする時は、このメニュー画面が表示される。まずは「風来日記を作る」に▶を合わせてAボタンを押そう。▶は、十字ボタンの上下で動かせるぞ。

風来日記は全部で3つある。まだ冒険をしていなければ、風来日記はすべてあいているはずだ。気に入ったやつを選んでAボタンを押そう。まぁ普通は1から使うよな。

■名前を入力しよう

あれ?どうしちゃったかな。すまない、相棒。どうやらオイラもアンタの名前を忘れちゃったらしい。十字ボタンで▶を動かして、名前を教えてくれ。Xボタンで「ぱ」、Yボタンで「ば」を入力できる。もう一度押せばキャンセルだ。入力が終わったら「おわる」に▶を合わせて決定だ。
ちなみにRボタンを押せば、▶がどこにあっても「おわる」に移動するぞ。

これが「太陽の大地」にまつわる言い伝えだ。黄金のコンドルが本当にいるかどうかは知らないが、とんでもない何かがあることは確かだ。うー、ワクワクするゼ!さぁ、冒険に出発だ!

■音響設定をしよう

おっと。冒険に出かける前に相棒、キミの見ているテレビはステレオ対応かい?もしモノラルタイプ(スピーカーが一つのテレビ)だったら、メニュー画面の「音響設定」で音響の設定を「モノラル」に変更しておくといい。すべての音がバッチリ聞こえるはずだ。

さぁ冒険へ出発だ

おたがい名前も思い出したし、いよいよこばみ谷へ着いたようだ。でも太陽の大地までの道のりは遠い。まずは渓谷の宿場で情報収集といこうか。そうそう、ここの酒場「煙とオヤジ亭」の店主は食料を分けてくれるらしいんだ。忘れずによっていこうぜ。

■渓谷の宿場

ここ渓谷の宿場は、太陽の大地を目指す風来人たちが自然と集まってできた町なんだ。だからここにいる連中は、いろんな情報を持っている。しっかりみんなから話を聞いておこう。

「煙とオヤジ亭」には、気のいい店主と旅の疲れをいやしている風来人がたくさんいる。おっと、店主とは素直に話しておこう。きっとイイ事あるぜ。

番付屋には、これまでに太陽の大地に挑戦した風来人たちの番付表が貼られているんだ。はやいとこ、オイラたちもここに名前がのるようにがんばろうぜ、相棒！

■基本画面の見方

これが基本的なゲーム画面だ。ここには大切な情報が表示されているから覚えておくんだな。

1）**フロア**　いまオイラたちのいる階層だ。先に進むと数字は大きくなるぞ。

2）**レベル**　モンスターたちを倒し、経験値をつむことでどんどん強くなれるんだ。

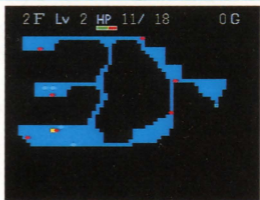
3）**ＨＰ**　キミの体力。ＨＰの最大値と現在の状態が表示されている。下のゲージは緑色の部分が現在のＨＰを示す。

4）**ギタン**　現在、キミが持っているお金の総額がこれだ。

■マップの見方

マップは、その階層でオイラたちの行ったことのある部屋や通路をオートマッピング表示し、アイテムやモンスターも点で確認できるぞ。マップは基本画面上に重ねて表示しておけるから、迷わないためにも常に表示しておいた方がいいだろう。（表示方法→12ページ）

1）**黄色の点滅**　今オイラたちのいる場所だ。
2）**赤い点**　モンスター。その動きに注意しよう。
3）**水色の点**　アイテム。残さず集めよう。
4）**水色のマス**　その階層の出口（もしくは階段）。

・オートマッピングで入ったことのある場所が表示される。ただし、オイラたちのいる部屋以外にいるモンスターは表示されないからマップに頼りすぎると、痛い目を見るぜ。

こばみ谷の歩き方

さぁ、相棒。いよいよ冒険に出発だ・・・っとその前に、こばみ谷の歩き方をしっかりと覚えてもらおう。大きな夢の実現も、小さな一歩一歩の積み重ねだからな。しっかり頼むゼ！相棒。

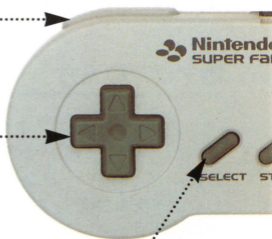
■操作方法

Lボタン

●特殊攻撃ボタン
主人公が通常の状態で弓矢を装備していれば矢を放ちます。モンスターに変身した状態で、そのモンスターが特殊攻撃を持っていれば特殊攻撃、持っていなければ通常攻撃をします。(変身→31ページ)

Xボタン

●ウインドウボタン
基本ウインドウを画面に表示させるボタンです。(基本ウインドウ→12ページ)

十字ボタン

●方向ボタン
主人公の移動や体の向きの変更、ウインドウでの選択に使用します。

スタートボタンは使用しません。

セレクトボタン

●マップボタン
押している間、画面表示をマップのみにします。

Yボタン

●その場・整理ボタン
通常画面でこれを押しながら十字ボタンを押すと、移動することなく、その場で体の向きのみを変更することができます。また、アイテムウインドウ表示中に押すと、アイテムを整理することができます。(アイテムウインドウ→14ページ)

コントロール上級篇「組み合わせ」

コントロールは、十字ボタンやボタンを組み合わせることで、さらにできることが広がります。

●Aボタン＋Bボタン　移動せずに、その場ですばやくターンを進めることができます。HPが少ないときに、すばやく体力を回復できるのですが、この時はモンスターもすばやく移動してくるので注意も必要です。

●Rボタン＋十字ボタン　この組み合わせを押している間、主人公は斜め方向にしか移動できなくなります。またYボタンも同時に押すことで、その場で移動せずに斜め方向のみに体の向きを変更できます。

●Bボタン＋十字ボタン　NPCと向かい合ったとき十字ボタンとBボタンを組み合わせることで、NPCと立っている場所を入れ替えることができます。（一部に入れ替わることのできないNPCもいます）

Aボタン

●決定・会話・攻撃ボタン

体の向いている方向などに対してアクションを起こします。町や店では会話、ウインドウ表示中は決定、ダンジョンの中では攻撃や前方に罠がないか調べることができます。また、アクションを起こすことでターン（→23ページ）を進行させることができるので、複数回押すことで体力の回復も可能です。さらに、Bボタンと同時に押すことでターンの早送りができ、体力を素早く回復させることができます。ただし、ターン早送り中はモンスターも素早く行動するので注意が必要です。

Bボタン

●キャンセル・マッハ

ウインドウの表示や会話中にキャンセルをかけることができます。また移動中は十字ボタンとあわせて押すことで、高速にマッハ移動します。マッハ移動中でも、アイテムや分岐点にさしかかったところで、自動的に一旦停止します。この状態のままアイテムの上に乗ると、そのアイテムは拾わずに先へと進みます。

■こばみ谷へ向けて

不思議のダンジョンは野外に存在する「シャッフルダンジョン」と洞窟内にあるダンジョンの2種類で構成されている。どちらにしても道や通路、広場や部屋の構成が入るたびに変化するんだから始末が悪い。もちろん形が変わるんだから、ノートに地図を書いてもムダ。ここはオートマッピングにまかせてしまおう。

シャッフルダンジョン

洞窟内のダンジョン

シャッフルダンジョンはある程度広い範囲を見渡せるけど、不思議のダンジョンの通路ではオイラたちのまわりしか見えない。あわてて先を急ぐと、怪物にハサミ撃ちされるから気をつけてくれ。

■モンスター登場

冒険の途中、いろんなところでモンスターに出会うだろう。そんな時はモンスターの方を向いてAボタンで攻撃だ。歯が立たない！と思ったときは迷わず逃げよう。逃げるが勝ちってコトもあるんだぜ。そして戦いのあとはできるだけHPを回復しておこう。

■アイテム発見

こばみ谷には危険も多いけど、貴重なアイテムもたくさん眠っているんだ。最初は手ぶらなオイラたちだけど、強力なアイテムを発見して冒険を楽に進めたいものだな。ただし！持てる数には限りがあるから注意してくれ。

■トラップに気をつけろ

こばみ谷には、モンスター以外にも危険なトラップがたくさんある。しかもトラップは普通見えないように隠されているんだ。これらの障害を乗り越えて太陽の大地を目指さなければならない。よっぽど用心してかかんないと、先へは進めないぞ。

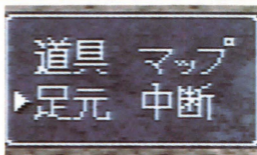
■そして次の階層へ

階層には、必ず次の階層へ進むための階段や通路がある。そいつを見つけてウインドウの「すすむ」を選ぶと次の階層に進むんだ。ただし一旦進むともう前の階層には戻れないから、その階層での冒険をし尽くしてから進むようにしよう。

ウインドウの見方

冒険の途中、オイラたちの行動を決めたり、アイテムを使ったりするために、ウインドウと呼ばれる小さな窓が画面中に登場する。まずはこれを使いこなせないようじゃ、一人前の風来人とは呼べないな。

■基本ウインドウ

オイラたちの行動を決めるウインドウがこれだ。▶を十字ボタンで移動させて、Aボタンを押すと決定するぜ。

▶道具　こいつを選択するとウインドウがアイテムウインドウに切り替わり、ストックしているアイテムを使うことができるんだ。（アイテムウインドウ→14ページ）

▶マップ　マップの表示をするかしないか選択できる。マップ消去中でも、セレクトボタンを押せば一時的にマップを見ることはできるぞ。また、一度選んだ状態は電源を切っても記録されているんだ。（マップ→7ページ）

▶足元　落ちているアイテムの上に乗ったとき、拾う手間なく直接使ったり、交換することもできます。あらためて拾ったりするコマンド。その階層の出口や階段の上で基本ウインドウを開いたときは、「出口」や「階段」というコマンドに変わる。ワナの上に乗ると「ふむ」に変わる。また、落ちている矢をそのまま射ることだってできるんだ。

▶中断　冒険を中断するときはこれを選ぼう。冒険を再開するときにここから再開することができるんだ。もちろんアイテムやレベルもそのままだぜ！

■ステイタス ウインドウ

到達度	17	満腹度	76/100%
剣の強さ	9	ちから	8/ 8
盾の強さ	11	経験値	3500

キミの現在の状況を表わすウインドウだ。時々チェックして、思わぬアクシデントにあわないよう気をつけよう。

●到達度　いまプレイしている風来日記で、これまでにいちばん先へ進んだ階層を表示しているんだ。

●剣の強さ　いま装備している武器の強さを表示している。数字の値が大きいほど、強い武器ってことなんだ。同じ名前の武器でも、強さが違うことがあるからしっかりとチェックしておこう。

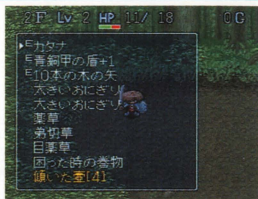
●盾の強さ　いま装備している盾の強さを表示している。剣と同じく、数字の値が大きいほど強い盾となる。

●満腹度　キミのおなかのへり具合のことだ。腹が減っては戦もできんって言葉どおり、冒険もお腹が減ってはできないんだ。これが0%になってしまうとHPがどんどん減ってしまうぞ。基本画面の表示が黄色くなってきたら本格的にヤバイ。しっかり食料を食べて回復しておくんだな。

●ちから　キミのちからの最大値と現在の値だ。モンスターの攻撃で減ってしまうことがあるから、そのときは「毒消し草」などを使って回復しておこう。

●経験値　キミの現在の経験値がこれだ。経験値は、冒険の途中でモンスターを倒すとたまっていく。ある程度経験値がたまると、レベルアップできるんだ。レベルアップすると、HPの最大値やキミの攻撃力がアップするから、強いモンスターとも戦えるようになる。太陽の大地を目指すんなら、よっぽどレベルアップしないといけないゼ！相棒。

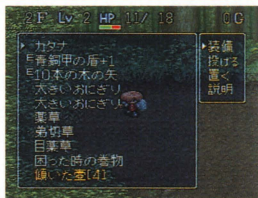
■アイテム ウインドウ

オイラたちが現在持っているアイテムを、すべて表示するウインドウだ。アイテムは全部で20個まで持つことができ、10個づつ2つのウインドウに分けて表示される。11個以上アイテムを持っているときは、十字ボタンの左右でウインドウ表示を切り替えて見るんだ。ちなみにアイテムウインドウ表示中にYボタンを押せば、所持アイテムを武器・盾・腕輪・矢・食料・薬・巻物・杖・壷・肉の順に整理整頓してくれるぞ。せっかく持ってるアイテムも、キレイにならべて見逃さないってワケだ。

■コマンドウインドウ

アイテムを決定すると、アイテムウインドウのとなりにコマンドウインドウが表示される。このウインドウで、選んだアイテムをどう使うか決定するってワケだ。ちなみに、アイテムは種類によって使い方が変わるから、コマンドの内容もアイテムによって変化するぞ。

▶装備　武器・盾・腕輪・矢を選択したときに、それらを身につけるコマンドだ。一度装備したアイテムは、アイテムウインドウの表で名前の前に「E」が表示される。また、装備中のアイテムを選択したときは、ここのコマンドが「はずす」に変わるんだ。

▶食べる　おにぎりなどの食料を選んだときに使えるコマンド。お腹が減ったら食べるんだ。

▶飲む　草などの薬を選んだときに使えるコマンド。中には食べなくていい草もあるんだぜ。

▶読む　巻物を選んだときに使えるコマンド。説明コマンドで、効果を確かめてから使おう。

▶ふる　杖を選んだときに使えるコマンド。冒険の最初は、正体不明の杖ばかりだろう。

▶見る・入れる・押す　壷を選んだときに使えるコマンド。(壷システム→30ページ)

▶投げる　選んだアイテムを、オイラたちが向いている方向へ投げるコマンドだ。もちろんモンスターにあてるとダメージを与えることだってできるぞ。

▶うつ　装備を忘れていた時にでも矢が射てるコマンド。

▶置く　選んだアイテムを足元に置く。アイテムがいっぱいで、いらないアイテムを捨てるときなんかに使うんだ。

▶名前　正体不明のアイテムに名前をつけることができるんだ。(名前をつける→17ページ)

▶説明　識別されているアイテムの特徴や、効果などがわかるぞ。

■モンスターウインドウ

モンスターの肉を食べて変身したときは、このウインドウしか使えなくなる。もしアイテムが使いたくなったら、自分自身に戻らないとダメなんだ。(変身→31ページ)

▶特技　いま変身しているモンスターの特技が使える。(特技のないモンスターもいるぞ)

▶マップ　マップの表示をするかしないか選択できる。

▶戻る　変身をやめて、自分自身に戻るときに使うコマンドだ。

▶中断　冒険を中断するときはこれを選ぼう。再開のときも、変身状態から始まるぞ。

アイテムの使い方

冒険の途中で、たくさんのアイテムが見つかるはずだ。武器や盾なんかは、見つけたらすぐ装備して次の戦いに備えよう。でも中にはあせって使わないほうがいいものもあるんだぜ。

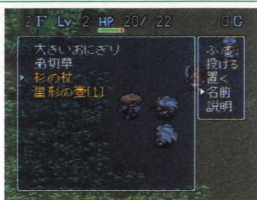
■武器・盾・矢を発見！

こん棒や剣などの武器を見つけたら、すぐに装備しよう。ただし、すでに装備している武器との強さも考えなきゃダメだ。一度装備した武器や盾は識別されて、強度が名前のとなりに十や一の数字で表示されるんだ。あとから見つけた武器の方が弱いってコトもあるからな。注意してくれ。あと、矢を装備しておくと、Lボタンで撃つことができるから便利だぜ。

■識別の巻物活用術

腕輪や杖は、はじめ正体不明の状態にあるハズだ。ここであせって装備したり使ったりすると、ひどいめにあうこともあるから注意してくれ。そんなときは識別の巻物をつかって、正体を識別してから使用しよう。

■名前をつけよう

正体不明な杖や壷をひろったとき、ためしに一回使ってみると効果のわかるものもある。そんなときはコマンドウインドウの「名前」を選んで、アイテムに名前をつければわかりやすい。でも、それぞれに使える回数が決まっているから気をつけな。杖は回数が0でも投げてあたるとその効果がある。

アイテム小話し

その一「メッキの巻物」

こばみ谷のワナや、敵の攻撃で武器や盾がサビることがあるんだ。そうならないために、メッキの巻物を使おう。この巻物を読むと、いま装備している武器や盾にメッキがかかってサビなくなるんだ。

その二「おはらいの巻物」

冒険の途中でひろったアイテムの中には、呪いがかけられているものがある。こいつを知らずに装備してしまうと、呪いをおはらいしない限りはずせなくなってしまうんだ。こんなときは「おはらいの巻物」で、呪いをはらってしまおう。そういえば、ダンジョンの中におはらいの修行をしているじいさんがいたっけ？

その三「飛脚」

こばみ谷には、あちこちに飛脚がいる。彼等にアイテムをわたすと、次に行く町や村の倉庫・預かり場まで運んでくれるんだ。持てるアイテムが、いっぱいになりそうだったら送っておこう。

失敗は成功のもと

冒険に危険はつきものだ。モンスターとの戦いで、力尽きることもあるだろう。でも本当の風来人は、多少負けたって夢を追うことをあきらめたりしないものさ。追うことをあきらめたら、その夢はもう絶対かなわないものな。

■HPに気をつけろ

モンスターとの戦いで破れたり、腹ペコの状態で歩き回ってHPが0になってしまうと、冒険を続けることができなくなる。すると、なぜか渓谷の宿場まで送り返されてしまうんだ。このへんがこばみ谷の謎ってワケなんだが、そのときの所持金と、持っているアイテムと進んだフロアの総合によって風来人番付が決まるから、番付屋はチェックしていこう。もちろん前の冒険で持っていたアイテムはすべてなくなって、レベルも1からだからな。ただし、預かり場や倉庫に保存してあるアイテムはそのまま残っているはずだ。忘れないよう持っていこう。

■冒険を中断するとき

こばみ谷のどこにいるときでも、基本ウインドウにある「中断」を選べば冒険を中断することができるぜ。冒険を再び始めるときは、前回の冒険を記録している風来日記を選べばＯＫだ。もちろん、所持アイテムやレベルはそのままだから安心してくれ。

風来日記をうまく使おう

オイラたちの冒険の、貴重な記録といえる風来日記。うまく使うことで、冒険がより安心で楽しいものになるはずだ。ちなみに風来日記はコピーしたり、回想することもできるんだぜ。

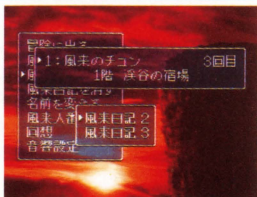
■2回目以降の冒険は・・・

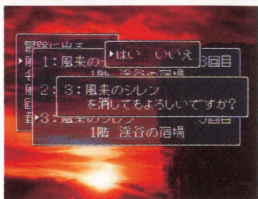
風来日記がすでにあって、2回目以降の冒険を始めるときは、このウインドウが表示される。冒険を再開するときは「冒険に出る」を選べばOKだ。

すると、作られている風来日記がすべて表示されるから、冒険を再開したい日記を選んでくれ。また風来日記には、オイラたちがどこにいるのかも表示されるから参考にしてくれ。

■風来日記を写す

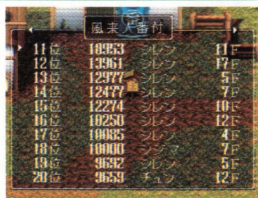
風来日記は、最大で3つまで作ることができる。もし空いている日記があるときは、日記を写すこともできるんだ。だから、よい状態で記録しておいた日記を写しておいて、写したほうの日記をプレイして納得ができるまで挑戦できるというワケだ。

冒険の途中までのデータがある場合、それは消えるので注意してください。

■風来日記を消す

最初からやりなおしたいけど、空いている日記がない・・・ってときは、いらない日記をこのコマンドで消してしまおう。ただし、一度消してしまった日記は二度と復活できないから、消すときは日記が間違っていないか十分に注意するように。取り返しがつかなくなるぞ。

■名前を変える

「名前を変える」を選ぶと、自分自身の名前を変えることができるんだ。もちろん名前が変わっても、それまでの記録はそのまま受け継がれるから安心してくれ。でも最初から名前をマジメに考えたほうがいいと思うぜ、オイラは。

■風来人番付

「風来人番付」には、これまでの冒険の優秀な記録が残されているんだ。記録は、一覧番付に順位と獲得金、名前と何回目の冒険かが表示される。さらに詳しい内容を知りたいときは、▶を知りたい番付にあわせてAボタンを押す。当時のステイタスや装備などの、詳細な記録を見ることができるんだ。いつかはこの番付をオイラたちの名前で埋め尽くそうぜ！相棒！

■回想を見よう

冒険を中断しているときに「回想」を選ぶと、その冒険の最後の階層での行動を、再現して見ることができるんだ。つまり、今回どんな状況まで冒険が進んでいたかを確認できるってワケだ。再生中は、どのボタンを押してもメニュー画面に戻ることができるぞ。

★中断コマンド上級篇

中断コマンドを使えば、いつでもどこでも冒険を中断できるってコトはもう知ってるよな。でも中断コマンドには、これ以外にも便利な使い道があるんだ。冒険している途中で渓谷の宿場に戻りたくなったときに、中断コマンドでいったん冒険を中断する。そして冒険を再開するときに「渓谷の宿場に戻る」を選ぶんだ。すると、冒険は渓谷の宿場から、レベルは1、持っていたアイテムは全部なしってコトになる。え？ナニナニ？それじゃリセットとかわらないって？フフン。甘いな相棒！違うんだよコレが。つまり中断コマンドで状況は一回記録されているから、町でのイベントや倉庫、預かり場にあるアイテムは全て前回からの引き継ぎとなるのだ。このメリット、理解できたら冒険がグッとスムースになるぜ

★注意
冒険の途中で、リセットボタンをおしたり、電源を落とすと、データが失われてしまうおそれがありますのでご注意ください。冒険を中断する場合は、必ず中断コマンドを使用してください。

冒険のヒント

冒険はつらくキビシイこともある。でも多くの場合は自分自身の油断が原因となっているはずだ。そんなことにならないよう、次の基本を守ってくれ。オイラのサクセスも、相棒次第だからな!しっかり頼むぜ。

■HPは自力で回復できる

HPは、いわば命のバロメーターだ。できるだけいい状態にしておくことが、冒険成功の近道だろう。

●歩いて回復　HPはオイラたちが行動するたびに少しづつ回復するんだ。つまり剣を振ったり、歩いたりすればいいんだ。もちろんBボタンでマッハ移動したら、グングン回復するんだぜ。

●その場で回復　AボタンとBボタンを一緒に押せば、その場ですばやくターンを進めることができる。ターンが進むってことはHPも回復するってワケだ。薬草なんかはイザってときに、できるだけとっておこうぜ

■行動の基本単位、それが“ターン”だ

冒険において、オイラたちの行動はすべてターンが基本となっている。つまり、オイラたちが何か一つ行動するごとにモンスターたちも何か一つ行動を起こすというワケだ。これを考えることで、戦闘を有利にしたり満腹度の節約ができるんだ。

●ターン式戦闘術奥技　たとえばモンスターとの距離が1ブロックしかない場合、こちらから一歩近づくとモンスターに先制攻撃のチャンスを与えてしまう。こんなときはあわてずに、一回武器を空振るなどしてモンスターの方から近づいてくるようにしてしまおう。

●ターン節約奥技1　足元に階段やアイテムがある場合、一度その場を動いてもう一度乗っていたのではターンを2つも使ってしまう。こんなときは足元コマンドを使って、1ターンですませてしまおう。

●ターン節約奥技2　ダンジョンを移動するとき、マップを併用していればその部屋のどこにいくべきかがすぐわかるはずだ。そんなときはできるだけななめ移動を利用して、無駄のないよう心がけよう。

●ターン節約奥技3　HPが低くて回復アイテムがないときは、逃げるが一番。でもうまく逃げないとモンスターに追いつかれてしまうぜ。ななめ移動など無駄のない動きで逃げ切ろう。

■腹が減ったら冒険できぬ

空腹は、無駄に動き回ってしまうのが一番の原因だ。何度も同じ部屋にいくことのないよう気をつけよう。

●HP回復に気をつけろ
HPを回復する時に、さっき教えたその場回復をひんぱんに使っていると、満腹度はどんどん減っていくぞ。HPだけじゃなく、こっちの方も十分に気をつけて回復してくれ。

●おにぎりが回復のポイント　満腹度の回復にはおにぎりを食べるのが一番だ。ただ、あまりおなかがすいていないのに、大きなおにぎりを食べてももったいない。そのときのお腹の減り具合と相談して食べるおにぎりの大きさを決めよう。

■町の人の話しをしっかり聞こう

謎だらけのこばみ谷だけど、長くこの地に住んでいる街の人たちは少しづつだけど情報を持っている。彼らとの会話の中から、冒険のヒントを見つけだすんだ。

■イイコトしたらイイコトあるかも!?

出会う人々の中には、なんらかの事情で困っている人もいるだろう。旅は道連れ、世は情け。困ってる人を見捨てちまうようじゃ、風来人とは呼べないぜ。なぁ相棒。

■ピーンチ！でも慌てないコト

モンスターが迫ってくる！逃げ道もない！でも、オイラたちの冒険はターン制だから慌てない、慌てない。もう一度使えるアイテムがないか、よく考えてみるんだな。アイテムには、普通の使い方以外にも使い道があるんだぜ。たとえば弱いモンスターの肉を、強いモンスターにぶつけると、そいつは肉のモンスターになっちまうんだ。どうだい？けっこうイケそうだろ。

■荷物を預けて次の冒険に備えよう

たとえ冒険の途中で力尽きたとしても、預かり場や倉庫にストックしておいた武器やアイテムはそのまま残されているってことは覚えてるよな。だから冒険の途中で、今は必要ないけどこれが冒険の最初の頃にあったら便利だなってアイテムは、どんどんストックしていったほうがいいんだ。次の冒険がグッと楽になるぜ。

■とっておきの巻物って？

こばみ谷には、数多くの巻物が存在する。けっこう便利なものがそろっちゃいるが、ここ一番で欲しい巻物がないのが世の常人の常。そんなときに超便利な巻物がコレ「白紙の巻物」だ。この巻物は文字どおり白紙だから、こいつに書き込んだままに効果を発揮するってぇシロモノなんだ。呪われたときは「おはらい」、モンスターに囲まれたときは「しんくうぎり」など、使い道はいろいろだ。早いトコ見つけたいモンだな。

■杖は振ってこそ杖

杖や壷は、見つけたとき効果のわからないモノがほとんどだ。だけど、杖はモンスターに向けて振ってみるとけっこう効果がわかったりするんだ。だから識別の巻物を待ってないで、杖はまず振ってみよう。それだけで冒険が楽になることだってあるんだぜ。

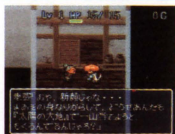
町とお店でパワーアップ

こばみ谷には、オイラたちのような風来人が集まってできた“町”がいくつかある。こばみ谷についての情報なんかは、ここの連中に聞くのが一番ってワケだ。もちろん街にはいろんな店もあるから、こっちも利用していこうぜ！

■情報を制するものは、こばみ谷を制す

●謎と不思議の渦巻くこばみ谷だけど、何から何までワカラン！ってワケじゃない。ベテランの風来人なんかはけっこう情報を持っていたりするから、街にいる連中にはしっかりと話しかけるんだ。

●あと、酒場は風来人のたまり場だからかならずよっていこう。きっと、いい情報が手にはいるぜ。

●宿屋では、冒険の疲れをいやすことができる。今日のところはゆっくり休んで、明日からまたがんばろう。

■話すことからドラマが生まれる!?

街の中には、NPC（ノン・プレーヤー・キャラクター：プレーヤーは直接操作しないけど、物語に大きく影響するキャラクター）もたくさんいるらしい。何度も話しかけて、しっかり情報をいただこう！

■こばみ谷でガッチリ買いましょう

こばみ谷では、街やダンジョンの中にも店を開いているヤツがいるんだ。アイテムの店ではアイテムを売ったり買ったりできるから、うまく使って冒険を少しでも楽にしておこう。

■アイテムの買い方

店の中に置いてあるアイテムを拾って、入り口にいる店主にお金を払うだけでＯＫだ。お金が足りないときは、アイテムウインドウを表示して、買おうとしたアイテムをもう一度置けばいいんだ。もちろんお金を払う前に使ってしまったアイテムの分は払わなくちゃいけないぜ。

■アイテムの売り方

アイテムウインドウの中から、売りたいアイテムを選んで店の中に置くだけでＯＫ。入り口にいる店主に話しかけると、お金を払ってくれるぞ。アイテムを買っていれば、置いたものを買い取ってから、拾った分の勘定をしてくれる。

■ダンジョンの不思議なお店

不思議のダンジョンの中には普通の店のほかにも、いくつか店があるらしいぞ。ただ不思議のダンジョンの中にあるもんだから、いったいどこにあるのか皆目見当がつかない。まぁ、冒険の間にでも見つかるだろう。

★こばみ谷、ココだけの話

どうしても欲しいアイテムが売っている。でも金がない。こんなときどうすりゃイイかって？ふふン。あんまり大きな声じゃいえないが、あるアイテムをうまく使ってトンズラしちまうって手はあるよな。ただし、ここいらの店の主は異常に強いってウワサだから、腕に自信のないヤツはやめときな。おっと、オイラから聞いたって事はナイショだぜ。

冒険に役立つアイテム辞典

こばみ谷は何かとあやしいトコロだが、たいしたアイテムがゴロゴロしてるって話だ。ここでオイラが聞いたアイテムの話をするから、よく聞いてくれ。もちろん、これら以外にもたくさんあるってことだから、楽しみだな！相棒。

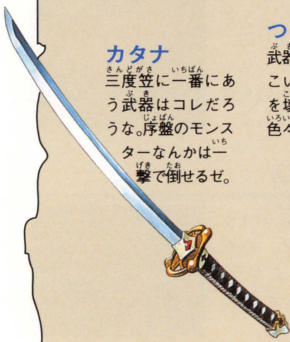
武器

何はなくともコレは欲しいってのが武器だろう。できるだけ早く見つけて、しっかり装備しておきたいな。

カタナ

三度笠に一番にあう武器はコレだろうな。序盤のモンスターなんかは一撃で倒せるゼ。

つるはし

武器としても使えるけど、こいつはダンジョンの壁を壊せるんだ。使い道は色々だろ？

木・鉄・銀の矢

通常武器よりも遠くの敵を攻撃できる。ただし鉄や銀の矢は店では売ってないんだ。

妖刀かまいたち

妖力によって、前方３方向同時に攻撃できる強力な武器。コイツはつかえるゼ！

盾

モンスターやトラップからのダメージを減らしてくれるのが盾だ。危険な冒険を安全に進むため、必ず欲しいアイテムだ。

木甲の盾

基本的な盾。木でできているから、当然サビない。これはけっこう重要なポイントだ。

地雷ナバリの盾

爆発によるダメージをなくしてくれる、超強力なアイテムだ。絶対欲しい！

バトルカウンター

相棒の受けたダメージを、いくらかモンスターに返してくれる盾。

薬（草や種）

ダンジョンの中で傷ついた体をいやしてくれるのが薬だ。これら以外にも豊富にあるから、うまく使って冒険を進めよう。

弟切草

HPをグンと回復してくれる草だ。いろんな状態も正常に回復してくれるぞ！

胃拡張の種

満腹の最大値を10％増やしてくれる種だ。ドンドン食べて大食い世界一を目指せ。

食料

腹が減っては冒険できぬ。腹が減ってリタイアなんて風来人の恥だから、満腹度には気をつけていこうぜ。

おにぎり　ふつうのおにぎり。半分くらいお腹がふくれるぞ。

大きいおにぎり　ボリュームある大きなおにぎり。胃拡張してなければ満腹になる。

くさったおにぎり　その名のとおり腐ったおにぎり。腐ったもの食べるとどうなるか、わかってるだろ？

巨大なおにぎり　こばみ谷名物の超でかいおにぎり。必ず満腹になり+5％最大満腹度がアップする。

特製おにぎり　食べるとイイコトがあるおにぎり。なにせ特製だから、ネ。

壺！壺！壺！

壺は壺でも、こばみ谷の壺はふつうの壺とちょっと違う。中に入れたものを変化させたり、合成したり、とにかくただモノじゃないんだ。オイラの知っている壺以外にも、種類はあるそうだから色々ためしてみるんだな。ちなみに一度中に入れたアイテムは、壺を投げて割るか、吸出しの巻物を使わないと取り出せないから注意してくれ。

保存の壺

その名のとおり、アイテムを保存しておける壺。食料も腐らないぞ。この壺だけアイテムの出し入れが自由なんだ。

倉庫の壺

入れたアイテムが一瞬で渓谷の宿場の倉庫内に運ばれる。

トドの壺

ぬすっトドが入っている壺。押すとぬすっトドが出てきて、目の前にあるアイテムを壺の中に取り入れてしまう。店で使うと・・・？

識別の壺

中に入れたアイテムを識別してくれる。ただし他の壺は入らないぜ。

変化の壺

アイテムを変化させてしまう壺。いらないアイテムも再利用できる。

合成の壺

武器なら武器どうし、盾なら盾どうしを合成してより強いアイテムを作り出す最高の壺。オマケに元のアイテムの特殊効果は引き継ぐことができるんだ。

肉システム

食の神、ブフーの伝説を聞いたことはあるだろう？ここ、こばみ谷には、そのブフーが使っていたというアイテムがあるってウワサなんだ。そのアイテムのひとつってのが、ブフーの杖なんだ。

おっと、このモンスターはちょっと強すぎるぞ！こんなときこそ、ブフーの杖を使うんだ。

ブフーの杖は恐ろしいモンスターを、なんと肉に変えてしまう魔力があるんだ。コイツは極上の肉だゼ！

おまけに、その肉を食べるとモンスターに大変身できるんだ。もちろん元のモンスターの特技も使えるようになっているから、パコレプキンの肉を食べたら壁の中だってスイスイ移動できるぞ。

モンスター変身時は、アイテムを使ったりできないので注意が必要だ。元の姿に戻りたくなったら、いつでもウインドウから「戻る」を選べばＯＫ。うまく使って、こばみ谷を乗り切ろう！ちなみに肉は食べ物だから、お腹も少しふくらむぞ。

NPC名鑑

オイラたちの冒険には、頼りになってくれる仲間（NPC）もいるんだ。ここでちょっとだけ紹介するぜ。もっとも一番頼れるのはオイラ、コッパ様だけどな。

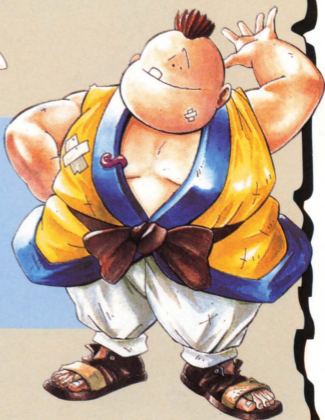
孤高の陶芸家　ガイバラ氏

こばみ谷に存在するほとんどの壷の創作者にして、比類なき陶芸家。壷を創ったそばから叩き割ってしまうので、弟子たちはいつも頭を抱えているらしい。

座頭ケチ

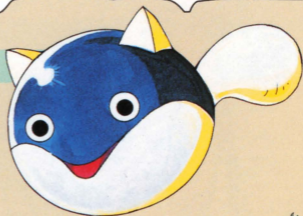
自称ケチな指圧師。なんだかウサンくさいトコロもあるんだけど、冒険に連れ出すことができれば、オイラたちの旅の疲れをいやしてくれるってはなしだ。

目つぶしお竜
こばみ谷の剛の者さえも一目置く、コワーイお姉さんだ。襲い来る者は、人間だろうが、モンスターだろうが関係なく、目つぶし攻撃で容赦なくなぎ倒す。

ペケジ
こばみ谷、竹林の村で働いているちょっとトボケたやつ。あちこちで相棒の弟だってうそぶいているってウワサだ。ところで相棒、心当たりはあるのかい？

モンスター図鑑

こばみ谷に巣くっているモンスターどもは、そこいらのモンスターとはちょっと違うんだ。冒険をしていると、オイラたちがレベルアップするように、ここではモンスターもレベルアップするんだぜ！油断ならねぇなぁ。

マムル

こばみ谷で一番弱っちいモンスター。しっぽを焼いたらウマイらしいゼ。

サーベルゲータ

一度に複数回攻撃してくる、素早いモンスター。腕にくっついている、するどいサーベルが武器だ。

オヤジ戦車

大砲をバカバカ撃ってくる、トンでもないモンスター。ボウヤーやコドモ戦車がレベルアップするとコイツになるんだ。

鬼面武者

恐ろしい鬼のお面をかぶったヨロイ武者だ。だけどホントに恐ろしいのは、倒れてぼうれい武者に変身したときだろう。

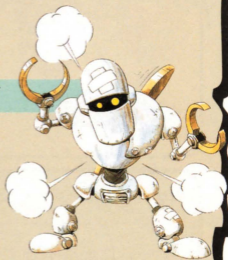
ぼうれい武者

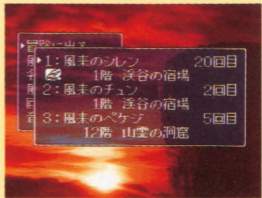
鬼面武者のオバケ状態。コイツ自身は攻撃してこないけど、近くにいる他のモンスターに乗り移って勝手にレベルアップしちまうんだ。

マスターチキン &チキン

見るからに強力な筋肉を持ったマスターチキンだが、ダメージが蓄積するとチキンに化けてさっさと退散してしまうんだ。チキンハートってヤツだな。

カラクロイド

愛敬のある姿をしているけど、けっこうイヤラシイ攻撃を得意とするぜんまい仕掛けのカラクリロボット。こいつの肉ってホントに食べれんのかな？

太陽の大地にた

えっ？もうテーブルマウンテンを制覇したって？へぇ、アンタ見かけによらずなかなかヤルねぇ。風来日記にきざまれたコンドルの刻印がアンタの努力の証ってわけだな。このマークを写真に撮って送ってくれ。太陽の大地にたどりついた者だけが手にすることのできる、金色に輝く風来人手形が手に入るらしいんだ。アンタが上手に撮ってくれるっていうんなら、写真の撮り方を説明するぜ。

1.部屋を暗くして・・・

2.カメラのフラッシュはたかずにシャッターを押せ

簡単だろ?現像したら、デキ具合を確認しよう。風来日記の名前、回数、マークは読み取れるか？見えないのはいただけないぜ。いいのが撮れたら次だ。

1.写真の裏に郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、電話番号を書く。(全項目忘れずに！)

2.応募券を切り取り、写真の裏にのりやセロハンテープなどでしっかりと貼りつける。

あとは写真ごと封筒に入れて下の住所宛に送ってくれ。

おっと、切手を忘れるなよ！

チュンソフト質問ダイヤルのお知らせ

ゲームに関するヒントをお答えしています。内容によってはお受け致しかねる場合もございます。電話が混み合っている場合は5分を目安に応対させていただくことがあります。ご了承ください。

どり着いた人へ

〒160東京都新宿区新宿
6-24-20丸増新宿ビル10Ｆ
株式会社　チュンソフト
「シレンプレゼント」係

※入れてもらいたい名前のローマ字表記を忘れずに！
※よくわからないときはおうちの人に確かめてもらおう

〒１６０
東京都新宿区こばみ谷1-2-3
ふうらい　たろう
風来　太郎
TARO　FURAI
電話　03-5272-5155

締切

●腕に自信があるなら早解きにチャレンジ！

先着3,000名　キミの名前と、先着番号が刻まれた世界で１枚しかない風来人手形がもらえる

●さらに早解きは苦手なキミにも抽選でチャンスが

第１期締切　3,000名到達後～'96.2月末日消印までの応募分より
・・抽選で500名（名前と番号は入りません）

第２期締切　'96.3月～4月末日消印までの応募分より
・・抽選で500名（名前と番号は入りません）

★以下の場合はご応募を無効とさせていただきます
- 応募券、写真のないもの
- 写真に写った風来日記の文字が読めないもの
- 同一の写真を使用したと認められる複数の応募
- 同一住所からの多数の応募

尚、発表は発送をもって代えさせていただきます。
電話でのお問合せは受け付けておりませんのでご了承ください。
※弊社のプレゼント企画はプレゼント商品がなくなり次第締め切らせていただいております

03-5272-5155

受付時間　月曜日～金曜日（祝･祭日は除く）13:00～17:00

風来のシレン応募券

これさえあれば、

プレイヤーのレベルが上がることが
「風来のシレン」をマスターする秘訣。
そこでチュンソフトから
冒険の強い味方をおくろう。
この3冊はコッパ顔負けの
相棒になること間違いなしだ。

好評発売中!!
A5判／700円（税込）

風来のシレン
キャラクターデビューブック

ゲームに登場するキャラクター・モンスターが大集合。イラスト満載で、ゲームとは一味違ったみんなに会えるぞ。冒険を始めるなら、まずこの一冊から楽しもう。

冒険も安心!

風来のシレン 公式ガイドブック

「黄金のコンドルに早く会いたい・・・」と願うなら必携の書。ビギナーにも分かるゲームシステムの解説から、難攻不落テーブルマウンテンの攻略法までを解説!

公式ガイドブック
NOW PRINTING

'95 12月上旬発売
A5判／1,200円（税込）

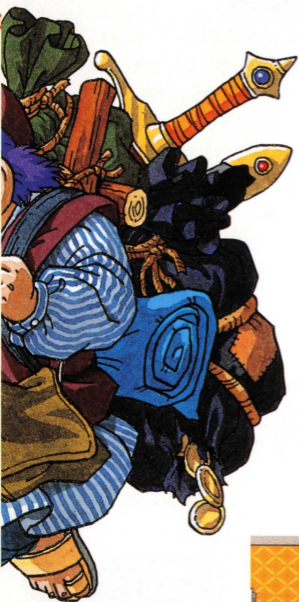
風来のシレン 公式ガイド プロフェッショナル

太陽の大地に辿り着いてからも楽しんでこそ真の風来人。そこで、もっと詳しい攻略データを教えてしまうのが本書。さあ、最強のシレンが待っているぞ。

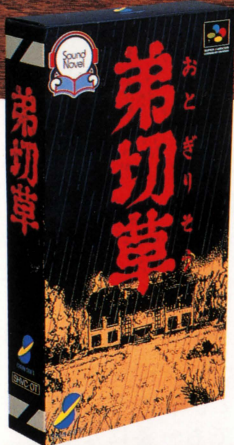
公式ガイド
プロフェッショナル
NOW PRINTING

'96 1月上旬発売予定
A5判／価格未定

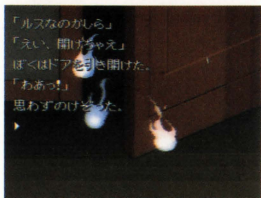
スーパーファミコン用ソフト
好評発売中
定価：9,600円（税別）
容量：12Mロムカセット

レイしたか？

不思議のダンジョンの原点。1,000回遊べるR.P.G.第1弾

商人であるトルネコの夢は、世界一の武器商人になること。もちろん商人の世界でも一番になることは、なみたいていの事じゃない。時には危険と思えるような冒険をすることだって必要なんだ。そんなこんなで、今日もトルネコは不思議のダンジョンへと向かうのだ。

これが話題の

サウンドノベル第1弾
弟切草

降りしきる雨の中、事故に遭う二人。森の中、人を求めて転がるように入った古い洋館。だが、そこで待ちうけていたものは･･･
サウンドノベルの記念すべき処女作「弟切草」。

8M+B.B.
希望小売価格　8,800円（税込）

弟切草

公式ファンブック
かまいたちの夜

事件解決のヒントからゲームの舞台となった白馬村のガイド、CM制作の裏話まで、盛りだくさんのメモリアルブック。ゲームで未発表の我孫子武丸氏による小説も掲載。
B6判／1,000円（税込）

サウンドノベル第2弾
かまいたちの夜

吹雪に閉じ込められたペンションで起こる連続殺人事件。犯人は一体誰なのか…？

推理作家、我孫子武丸氏のオリジナルシナリオによる、サウンドノベルの金字塔といえる秀作。

24M+B.B.

希望小売価格　10,800円（税別）

かまいたちの夜

サウンドノベル・アンソロジー
あなただけのかまいたちの夜

ファンの手によって書き下ろされた短編小説集。オリジナルシナリオコンテスト入賞の10作品の斬新奇抜なストーリーは、きっとあなたに新たな「かまいたちの夜」を教えてくれるはず。

B6判／700円（税込）

告
不思議のダンジョン2
風来のシレン
ミュージックCDが出るゾ！
「風来のシレンオリジナルサウンドトラック」
定価　2,800円（税込）
規定番号　KTCR-1363
発売日　1995年12月21日
オリジナルゲームミュージック+アレンジ曲
スペシャルボーナストラック
「風来のファンタジー」
フルオーケストラバージョン収録
発売元　キティエンタープライズ

⚠ 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。
また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

株式会社チュンソフト
〒160 東京都新宿区新宿 6-24-20　丸増新宿ビル10階

●STAFF●
音楽／すぎやま こういち　企画・制作／(株) チュンソフト